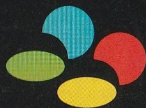
SNSP-XE-NOE-1

Asterix®



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



™

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

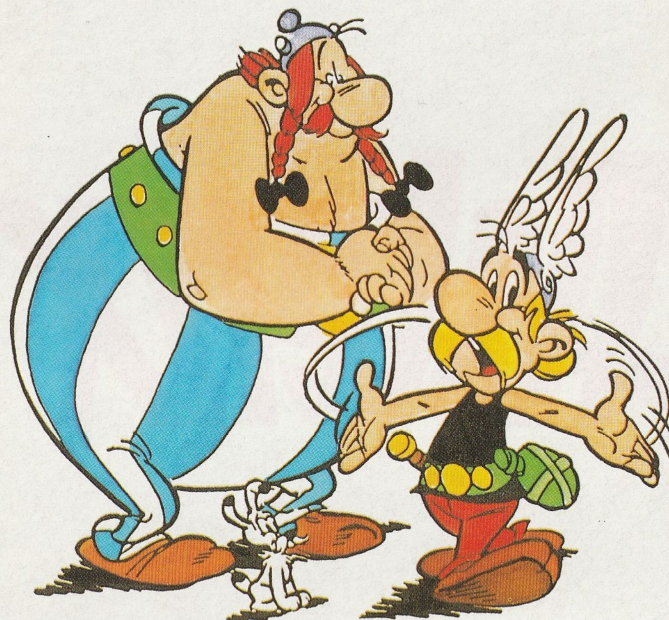


LICENSED BY



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

Asterix®





DIE GESCHICHTE

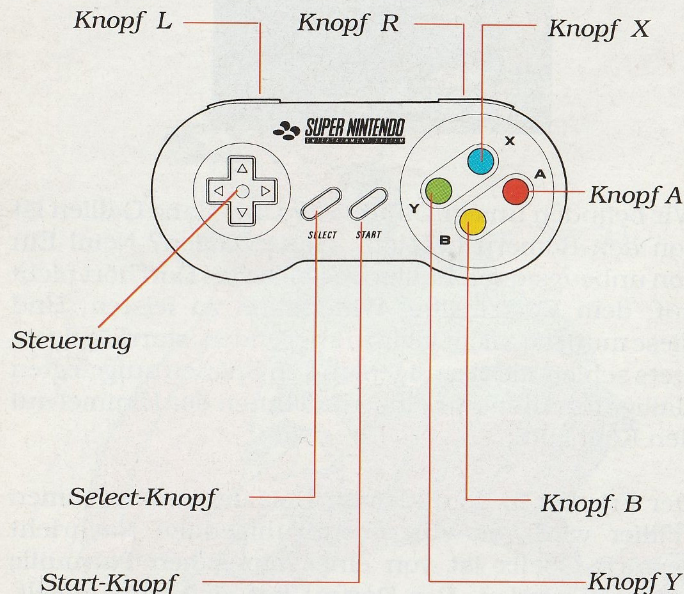


Wir befinden uns im Jahre 50 v.Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten. Und diese mutigen, nicht kleinzukriegenden, starrköpfigen, stets schlemmerfreudigen und zu Späßen aufgelegten Gallier fürchten nur eins - daß ihnen der Himmel auf den Kopf fällt...

Der Frieden in dem kleinen Dorf der unbeugsamen Gallier wird von einer beunruhigenden Nachricht gestört: Obelix ist von einer römischen Patrouille entführt worden. Der Dorfrat hat sich versammelt, und Asterix hat sich freiwillig zur Suche nach seinem Freund gemeldet.

Um Obelix wiederzufinden, wirst Du durch Gallien und das ganze Römische Reich reisen müssen, die ägyptischen Pyramiden durchstöbern... Dabei mußt Du gegen die römischen Armeen kämpfen und achtgeben, nicht in den Hinterhalt der Spione Cäsars zu fallen!

DIE BEFEHLE



Steuerung: .... Fortbewegung von Asterix, Bewegen des Cursors im Wahlmenü, Rollen eines Bildes nach oben oder unten, um Fallen ausfindig zu machen, ohne Asterix zu bewegen, Bewegen des Wagens.

Knopf B: .... Asterix springt, Bestätigung der Wahl

Knopf A: .... Fausthieb, Bestätigung der Wahl

Knopf Y: .... Laufen, größere Sprünge machen

Start-Knopf: .... Beginn des Spiels, Bestätigung der gewählten Befehle, Pause während des Spiels.

Select-Knopf: .... Bewegen des Cursors im Menü

Taste L: .... Rollen des Bildes nach links, ohne Asterix zu bewegen

Taste R: .... Rollen des Bildes nach rechts.

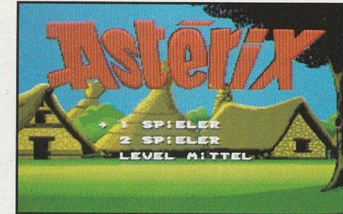
Tritt ein in die Welt von Asterix!



Um mit der Verfolgung zu beginnen, stecke die Spielkassette in das Super Nintendo Entertainment System, und stelle den Schalter auf ON. Auf dem Bildschirm erscheinen nun der Reihe nach das Copyright, der Titel, die Wahl der Sprache, die Geschichte und schließlich das Wahlmenü. Drücke den Start-Knopf, um das jeweils nächste Bild einzublenden.

Wenn Du keinen Knopf drückst, siehst Du nach kurzer Zeit einige Auszüge aus dem Spiel. Drücke den Start-Knopf, um diesen Demo-Modus zu beenden.

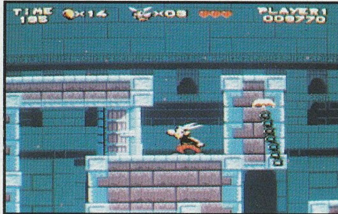
Das Wahlmenü:



Im Wahlmenü kannst Du wählen, ob sich 1 oder 2 Spieler am Spiel beteiligen.
Du hast außerdem die Wahl zwischen verschiedenen Schwierigkeitsgraden: leicht, mittel, schwer. Dadurch haben die erfahreneren Gallier die Möglichkeit, neue Feinde und noch viel stärkere Römer zu verhauen.
Benutze die Steuerung, um den Cursor im Wahlmenü zu bewegen.
Drücke den Start-Knopf, wenn Du mit dem Spielen beginnen willst.

DIE SCORELEISTE

Die Scoreleiste befindet sich am oberen Rand des Bildschirms. Sie gibt Dir verschiedene Informationen:



Zeit

Sobald Asterix sich auf den Weg macht, beginnt seine Zeit - die oben links am Bildschirm angezeigt ist - abzulaufen. Die Zeit, die ihm nach dem Erreichen des Ziels übriggeblieben ist, wird mit 10 multipliziert und zu seinem Punktestand hinzugerechnet.

Sesterzen

Unterwegs mußt Du Sesterzen sammeln. Wenn Du 100 beisammen hast, erhältst Du ein zusätzliches Leben.

Asterix

Die Zahl neben dem Gesicht von Asterix zeigt Dir die Anzahl der Leben, die Du noch hast.

Herzen

Du kannst am Bildschirm höchstens 5 Herzen sehen. Jedes Herz entspricht einem Lebenspunkt. Du verlierst diese Lebenspunkte, wenn Du von einem Feind getroffen wirst.
Du kannst aber auch die Herzen sammeln: Diese sind in gewissen Blöcken versteckt.

Der Punktestand

Dein Punktestand (oder Score) hängt sowohl von der Anzahl der gesammelten Bonuspunkte als auch von der Anzahl der vernichteten Feinde ab. Jedesmal, wenn dieser Punktestand 100.000 erreicht, erhältst Du eine zusätzliche Option WEITER*, mit der Du die Partie vom Beginn des Levels, den Du gerade durchquert hast, wieder aufnehmen kannst.

Pause

Wenn Du das Spiel für einen Augenblick unterbrechen willst, drücke den Start-Knopf. Drücke erneut den Start-Knopf, um weiterzuspielen.

** Vergiß nicht, daß eine Partie zu Ende ist, sobald Asterix keine Lebenspunkte mehr hat. Wenn "Game over" erscheint, kannst Du zwischen WEITER oder ENDE wählen.*
Wenn Du WEITER wählst, befindest Du dich am Anfang des Levels, den Du gerade durchquert hast. Die neben "WEITER" befindliche Zahl zeigt an, wie oft Du noch weiterspielen kannst. Wenn Du ENDE wählst, fängst Du das Spiel wieder ganz von vorne an.

MÖGLICHE BEWEGUNGEN



NORMALE FORTBEWEGUNG
Asterix bewegt sich gehend fort, wenn Du die Richtungen links und rechts der Steuerung benutzt.

SPRINT
Asterix kann laufen, wenn Du zugleich Knopf Y und die rechte oder linke Richtung der Steuerung drückst.

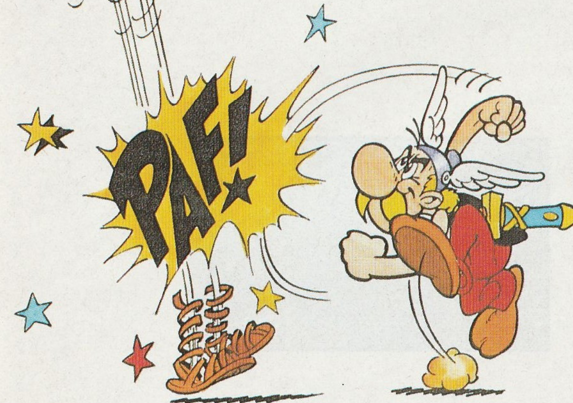
SPRUNG
Asterix springt, wenn Du Knopf B drückst. Mit der Steuerung kannst Du diesem Sprung verschiedene Richtungen geben.
Er kann noch höher springen, wenn Du Knopf B und Knopf Y gleichzeitig drückst.

SCHWIMMEN
Wenn Du ins Wasser fällst, drücke schnell Knopf B, und Du wirst schwimmen. Drücke regelmäßig Knopf B, um weiterzuschwimmen.

FLIEGEN


In manchen Fällen kannst über den Wolken fliegen... Doch das ist nur dann möglich, wenn Du den richtigen Zaubertrank entdeckst! Du mußt dann Anlauf nehmen, laufen und schließlich springen - und dann hebst Du ab! Um in der Luft zu bleiben, mußt Du regelmäßig Knopf B drücken.
Doch ist Vorsicht angeraten, denn die Wirkung des Trankes ist nur vorübergehend!

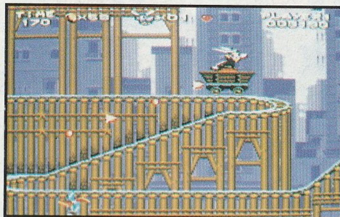
FAUSTHIEB
Verwende Knopf A, um Römer oder andere Feinde zu verprügeln. Mit etwas Übung wird es Dir sogar gelingen, gleichzeitig zu laufen und Hiebe auszuteilen.

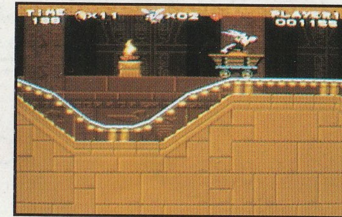


BÜCKEN
Manchmal kann es nützlich sein, sich zu bücken, um feindlichen Geschossen auszuweichen. Dies kannst Du, indem Du die Abwärts-Richtung der Steuerung drückst.

DER WAGEN

In einigen Welten hast Du Gelegenheit, dich mittels eines Wagens fortzubewegen:
Wenn Du in diesen Wagen steigen willst, mußt Du hineinspringen.
Lenken kannst Du ihn mit der rechten und linken Richtung der Steuerung.
Wenn Du eine der beiden Richtungen beibehältst, kannst Du den Wagen beschleunigen. Wenn Du die Richtung änderst, wird er langsamer und fährt schließlich in die entgegengesetzte Richtung.



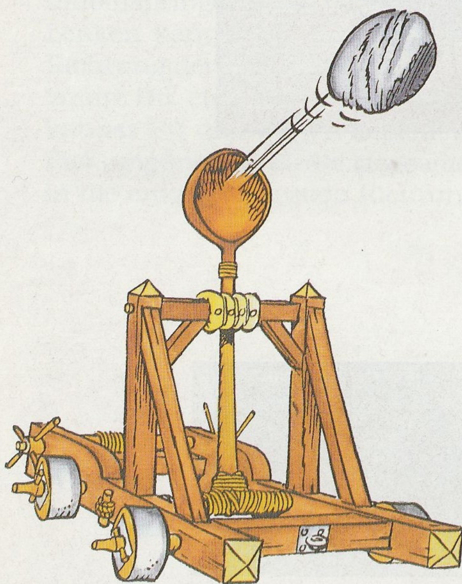




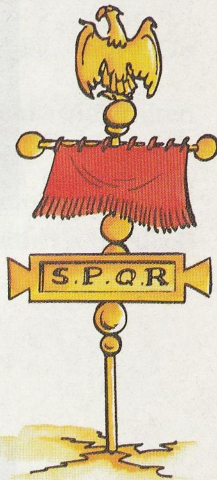
DIE FEINDE

Im Laufe Deiner gefährlichen Reise wirst Du es mit Feinden aller Arten zu tun bekommen.

Einige Beispiele für Feinde:

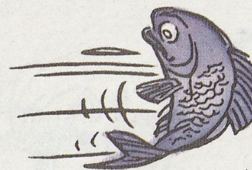


Wurfmaschine

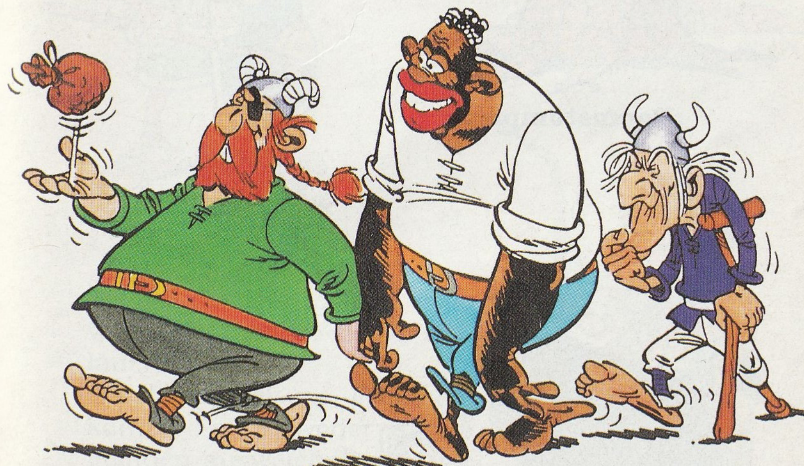


SPQR

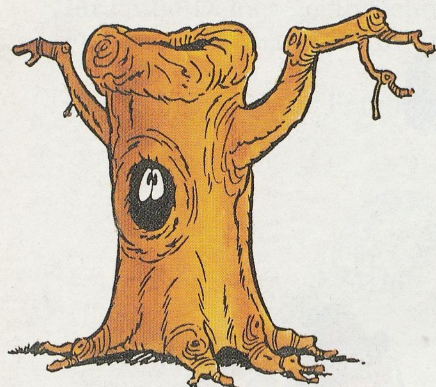
Asterix®



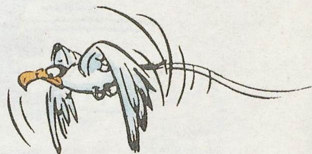
Fisch



Piraten



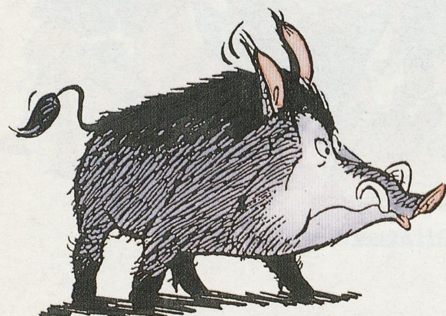
Baumstumpf



Vogel



Igel



Wildschwein

Zenturio



Die Römer



Vorher

Nachher

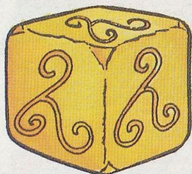


Sei auf der Hut, es gibt noch weit mehr Feinde, die Dir auflauern...
Um ans Ziel zu gelangen, kannst Du entweder diesen Feinden ausweichen oder sie ganz einfach niederschlagen, was Dir Punkte einbringt.

Sei vorsichtig, einige von ihnen sind unbesiegbar!

BONI

Während der ganzen Reise hast Du Gelegenheit, Boni zu sammeln, mit denen Du Deinen Punktestand erhöhen und zusätzliche Leben gewinnen kannst.



Manche Boni sind sichtbar, andere sind in keltischen Steinblöcken versteckt. Durch das Zerbrechen dieser Blöcke können Boni freigelegt werden.

LORBEEREN



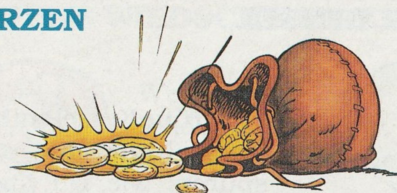
Durch das Sammeln von Lorbeeren gewinnst Du ein zusätzliches Leben.

SICHEL



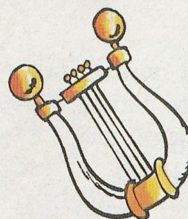
Wenn Du eine Sichel aufhebst, gewinnst Du 25 Sesterzen.

SESTERZEN

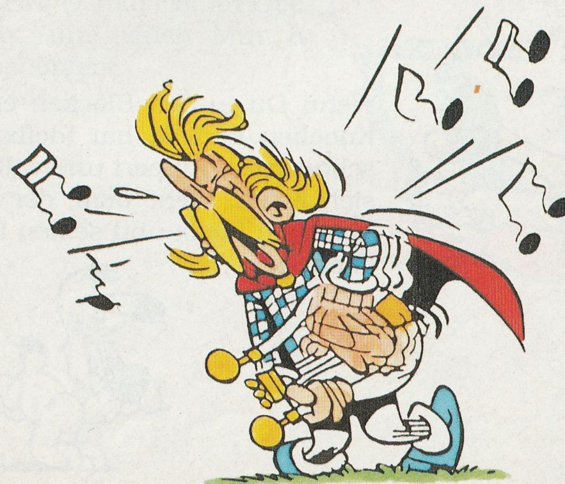


Während Deines Abenteuers hast Du Gelegenheit, Sesterzen zu sammeln. Wenn Du 100 beisammen hast, bekommst Du ein zusätzliches Leben.

HARFE



Die Harfe hat ganz besondere Eigenschaften: Wenn Du eine Harfe findest, erscheint Troubadix. Dann ertönt seine Musik... und lähmt vorübergehend alle Feinde!



GRÜNER KESSEL



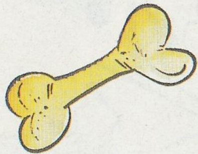
Der grüne Kessel enthält den Flugtrank. Nimm ihn, und Du wirst spüren, wie Du immer leichter wirst... Dann kannst Du Dich in die Lüfte schwingen.

ROTER KESSEL

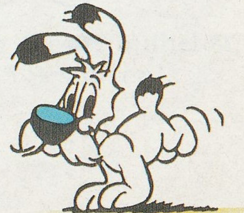


Der rote Kessel enthält den Zaubertrank, der Dich eine Zeitlang unbesiegbar macht und mit dem Du auch einen zusätzlichen Lebenspunkt erhältst.

DER KNOCHEN



Wenn Du in den Blöcken einen Knochen findest, hat Idefix ihn schon erschnuppert und will ihn sich holen. Wehe dem, der sich zwischen Idefix und seinen Knochen stellt....

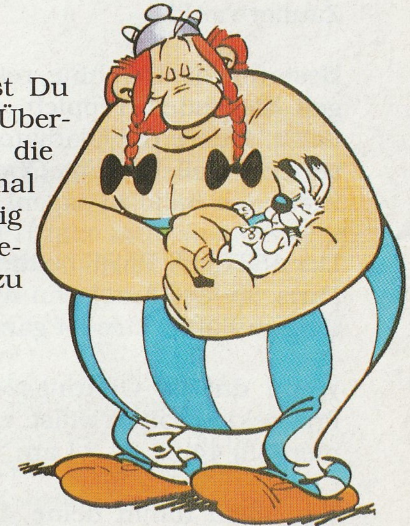


GEBRATENE WILDSCHWEINKEULE



Wenn Du eine gebratene Wildschweinkeule nimmst, gewinnst Du einen Lebenspunkt.

Auf Deiner Fahrt wirst Du eine ganze Menge von Überraschungen erleben; die Reise wird manchmal mühsam und schwierig sein. Denke fest an Obelix, um neuen Mut zu schöpfen!





Entdecke mit deiner ASTERIX-Schachtel den ASTERIX-PARK, und erlebe einen ganzen langen lustigen Tag.

Im ASTERIX-PARK lacht man gerne, man amüsiert sich und läßt sich viel Zeit. Wir versprechen dir einen unvergeßlichen Tag!

Eine Reise nach Gallien, das ist ein wahrer Schluck Zaubertrank!

Bestaune die Delphine, reise auf einem recht unruhigen fliegenden Teppich, schaudere in der Achterbahn, feuere die Gladiatoren in der Arena an, und vergiß vor allem nicht, Obelix, Asterix und allen ihren Freunden hallo zu sagen!

Der ASTERIX-PARK befindet sich 35 km nördlich von Paris, an der Autobahn A1 (Lille-Paris). Es gibt eine direkte Zufahrt, es ist ganz einfach!

Wenn du die Öffnungszeiten erfahren oder einen Prospekt erhalten willst, rufe unter der Telefonnummer (33) 44.62.34.34 an.

Vor allem nimm deine ASTERIX-Schachtel in den ASTERIX-PARK mit: Du bekommst dafür eine Gratis-Eintrittskarte* für einen Tag. Dieses Angebot gilt für die Saisons 1993 und 1994.

**Diese Eintrittskarte ist ein Geschenk des Asterix-Parks.*

CREDITS

PROGRAMMED BY: Yannick TURBE and Vincent POURIEUX
DIRECTED BY: Stéphane BAUDET
DESIGNED BY: Jean-Jaques PONCET
GRAPHICS: Jean-Marc TORROELLA, Jérôme GUERY and Xavier SCHON
MUSIC: Frédéric MENTZEN
PUBLISHER: Edith PROTIERE
TRANSLATION: Beate REITER-VIALLE
EXECUTIVE PRODUCER: Benoît De MAULMIN
PRODUCED BY: Bruno BONNELL

SPECIAL THANKS TO: Les Editions Albert René, Didier Chanfray, Richard Bottet and all the testers.

Distributed by :
INFOGRAMES Gmbh
MEDIAPARK 5B
50670 KÖLN



TM